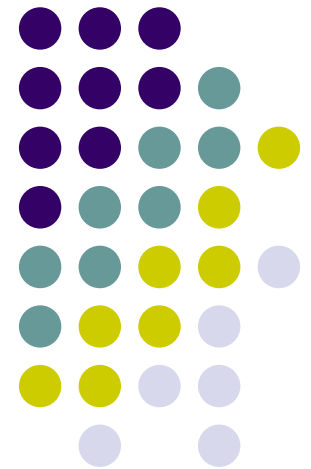
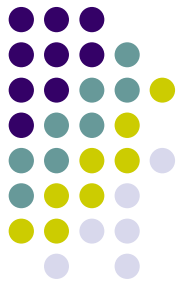


マルチメディア技術

第6回：映像制作



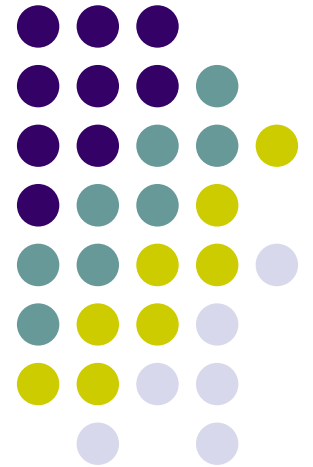


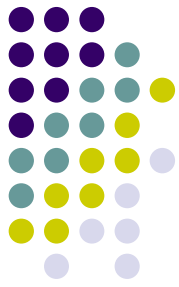
今回話すこと

- エンタテインメント作品としてのストーリー映像の制作の流れと表現技術について

映像制作

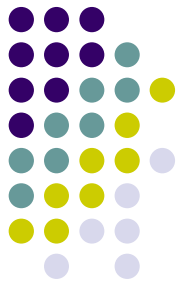
映像制作を行う上で
留意すべき点と制作全体の流れ





映像制作の目的とテーマ

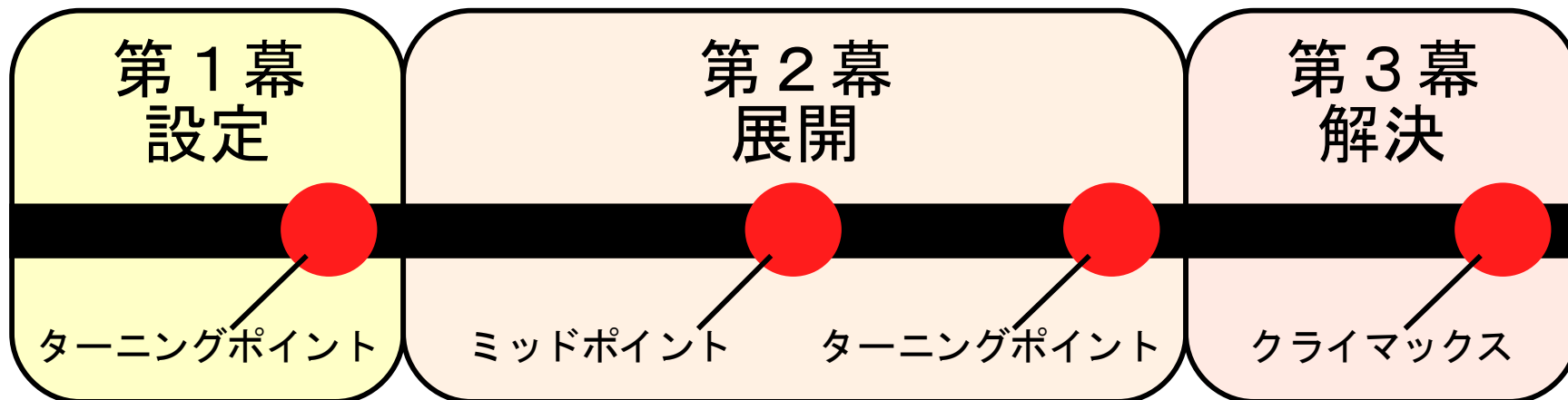
- エンタテインメント作品の目的
 - 観客を楽しませ満足させること
 - 驚き, 笑い, 悲しみ, 恐怖などの感情を呼び起こさせる
 - 程よいカタルシス(疲労感)を与える
- テーマ
 - 観客に対する作者のメッセージ
 - 作品の方向性・制作の指針
 - ストーリーや映像表現
 - テーマを伝えるための手段



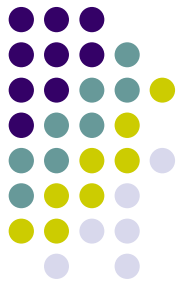
作品企画

- 魅力的なキャラクター
 - 視覚的に魅力がある
 - 観客が感情移入できる構成的で人間味のある存在
- 動機と障害
 - ストーリーは主人公が持つ動機をもとに展開する
 - 目的を達成する過程にある障害の克服がドラマ
- 3幕構成
 - 設定・展開・解決

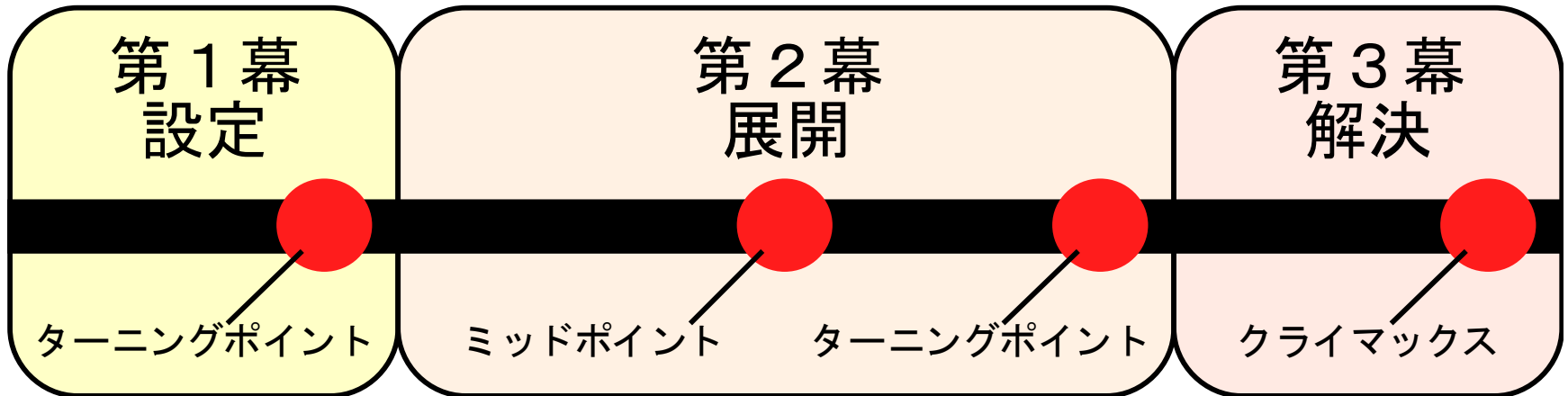
3幕構成



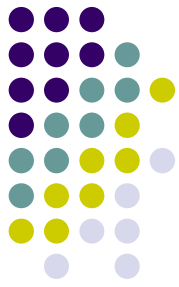
- 第1幕: 設定
 - 状況設定を行い, 観客を物語りに引き込む
- 第2幕: 展開
 - 様々な障害や困難な状況を排して緊張感を高め, 第3幕につなげる
- 第3幕: 解決
 - 問題を解決し, 物語を収束させる



3幕構成の重要ポイント



- ターニングポイント
 - 第1幕と第2幕の終わりに配置する次の幕に移るきっかけ
- ミッドポイント
 - 第2幕の中間に配置する物語全体の転換となる重要な出来事
- クライマックス
 - 第3幕の終わりに配置する問題の解決となる重要な出来事

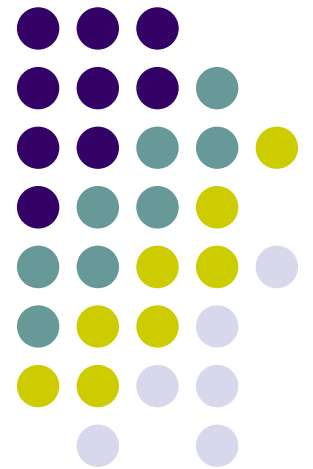


映像制作の流れ

- プリプロダクション
 - 映像制作に必要な準備作業
 - シナリオ, 絵コンテ, ビデオコンテの作成
 - 作品の内容を明確にする
 - 制作プロセスの具体的な計画を立てる
- プロダクション
 - 映像制作の実作業
- ポストプロダクション
 - 作成した素材をまとめ, 完成作品としてまとめる
 - 編集, 音声の入れ込み, ビデオへの収録など

映像表現技術

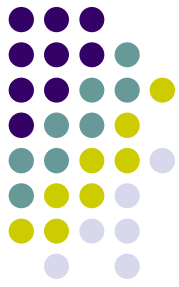
映像作品を制作する上で必要となる基本的な表現技術





カメラワーク

- パースペクティブ
- フレーミング
- カメラポジションとカメラアングル
- パンとティルト
- 移動ショット
- ズーム
- フォロー
- フォーカス送り
- イマジナリーライン



パースペクティブ

● 遠近感

- カメラの画角が広いほど遠近感は強調される
 - 広角レンズに近づく
 - 空間の広がりを表現できる
 - カメラに近い被写体のゆがみが大きくなる
- カメラの画角が狭いほど遠近感は弱まる
 - 望遠レンズに近づく
 - 遠方の被写体が大きくなる
 - 前後関係が把握しにくくなり平面的な表現となる

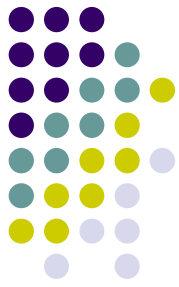
画角



広い画角

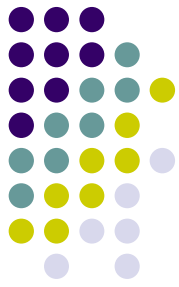


狭い画角



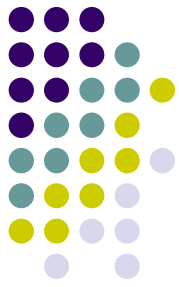
フレーミング

- スクリーンの形に空間を切り取る作業
 - 観客に見せたいものを示す制作者の意図の表れ
- 代表的なフレームサイズ
 - ロングショット
 - シーン全体をフレームに収める
 - フルショット
 - 被写体の全身をフレームいっぱいに収める
 - バストショット
 - 被写体の頭から胸までを収めてキャラクターの表情を見せる
 - クローズアップ
 - 対象をフレームいっぱいに収めて詳細に見せる



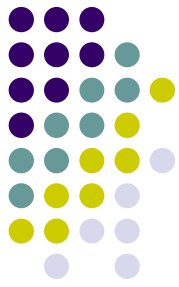
カメラポジション

- カメラの位置
 - 主観視点
 - 特定の登場人物の視点から見たカメラポジション
 - 客観視点
 - 全体を眺める位置から見たカメラポジション



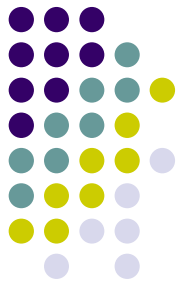
カメラアングル

- カメラの向き
 - ハイアングル
 - 高い位置から下を見下ろす・俯瞰
 - 全体の状況を把握する
 - ローアングル
 - 低い位置から上を見上げる・あおり
 - 巨大な感じを強調する
 - アイレベル
 - 人間の目の高さ
 - 見慣れた高さの絵になる



パンとテイルト

- パン
 - カメラ位置を固定してカメラを左右に振って撮影する
- ティルト
 - カメラ位置を固定してカメラを上下に振って撮影する



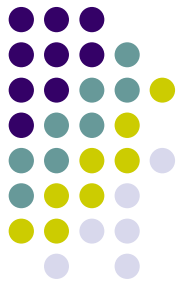
移動ショット

- カメラを移動しながら撮影する
 - ドリーイン, ドリーアウト
 - カメラを前(ドリーイン)後(ドリーアウト)に移動する
 - クレーンアップ, クレーンダウン
 - カメラを上(クレーンアップ)下(クレーンダウン)に移動する
 - 横移動
 - カメラを台車や直線レール等に乗せて移動する
 - 回転移動
 - カメラを円形のレール等に乗せて移動する



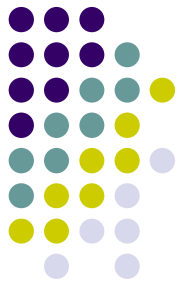
ズーム

- カメラの画角を変化させて被写体に寄ったり, 引いたりする撮影方法
- カメラ位置は変わらないためパースペクティブに変化はない
- トリミングと同等の効果



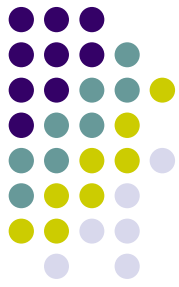
フォロー

- 移動する被写体が常に画面に収める撮影方法
 - カメラ位置を固定してパンで追う方法
 - 背景が遠い場合でも移動感を出すことができる
 - カメラを横移動して追う方法
 - 被写体の前後に物体を配置することで移動感を強調できる
 - 奥行きのある表現が可能



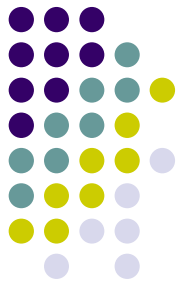
フォーカス送り

- フォーカス位置(レンズの焦点の会う位置)を変化させる撮影方法
- カメラ位置を固定したまま観客の視点を誘導できる



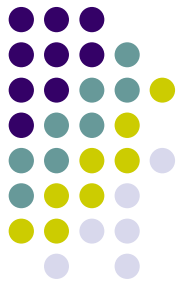
イマジナリーライン

- カメラを切り替えても被写体の向きや動きの方向を統一するための、仮想的なライン
- 複数の被写体を結ぶ線をイマジナリーラインとし、カメラポジションがこれを超えないようにする

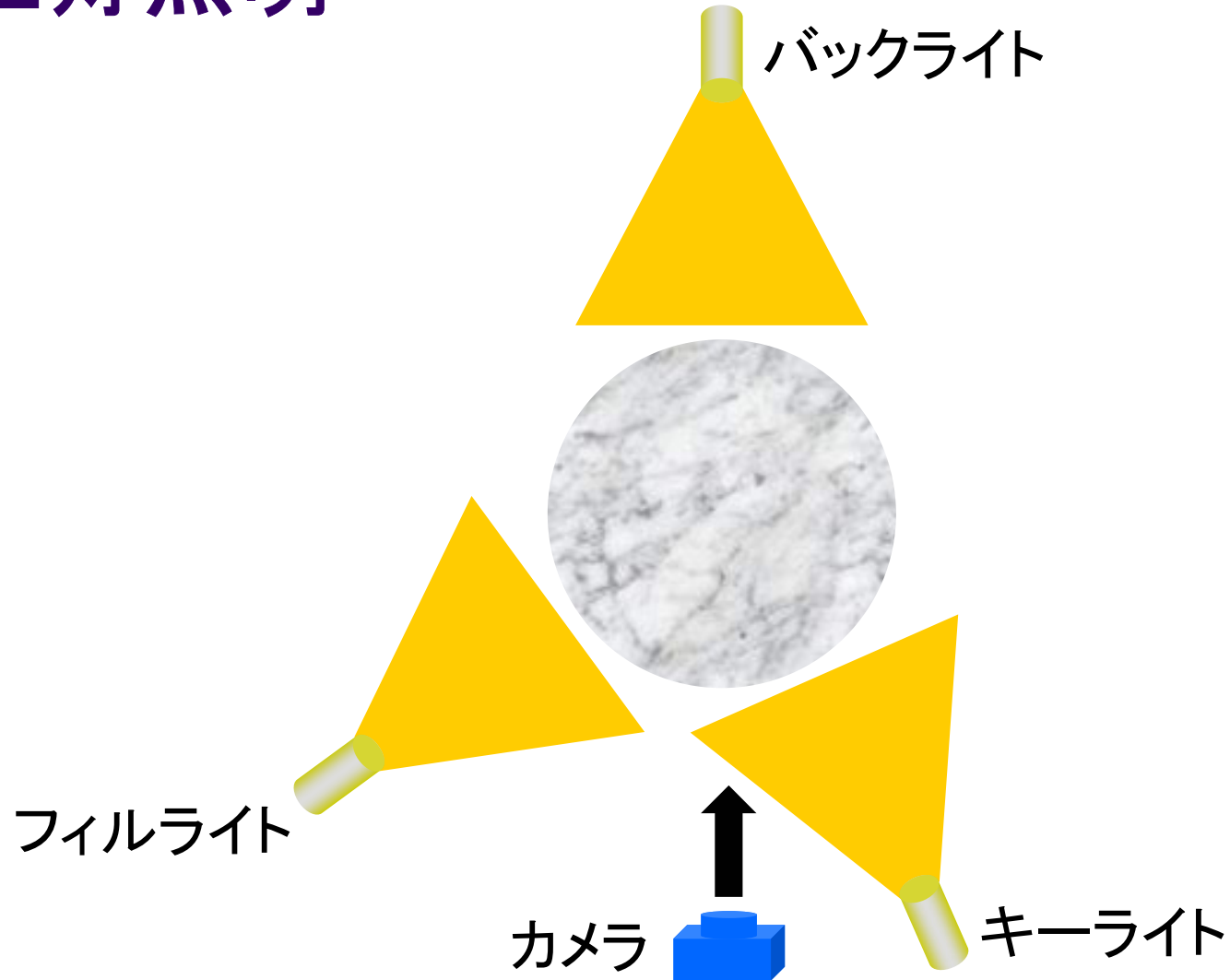


ライティング

- 三灯照明
 - キーライト
 - 対象を照らす主要なライト
 - フィルライト
 - キーライトの光が直接当たらない部分を照らすライト
 - バックライト
 - 対象の輪郭を強調するために背後から当てるライト
- 影
 - オブジェクトの立体感や接地感の表現

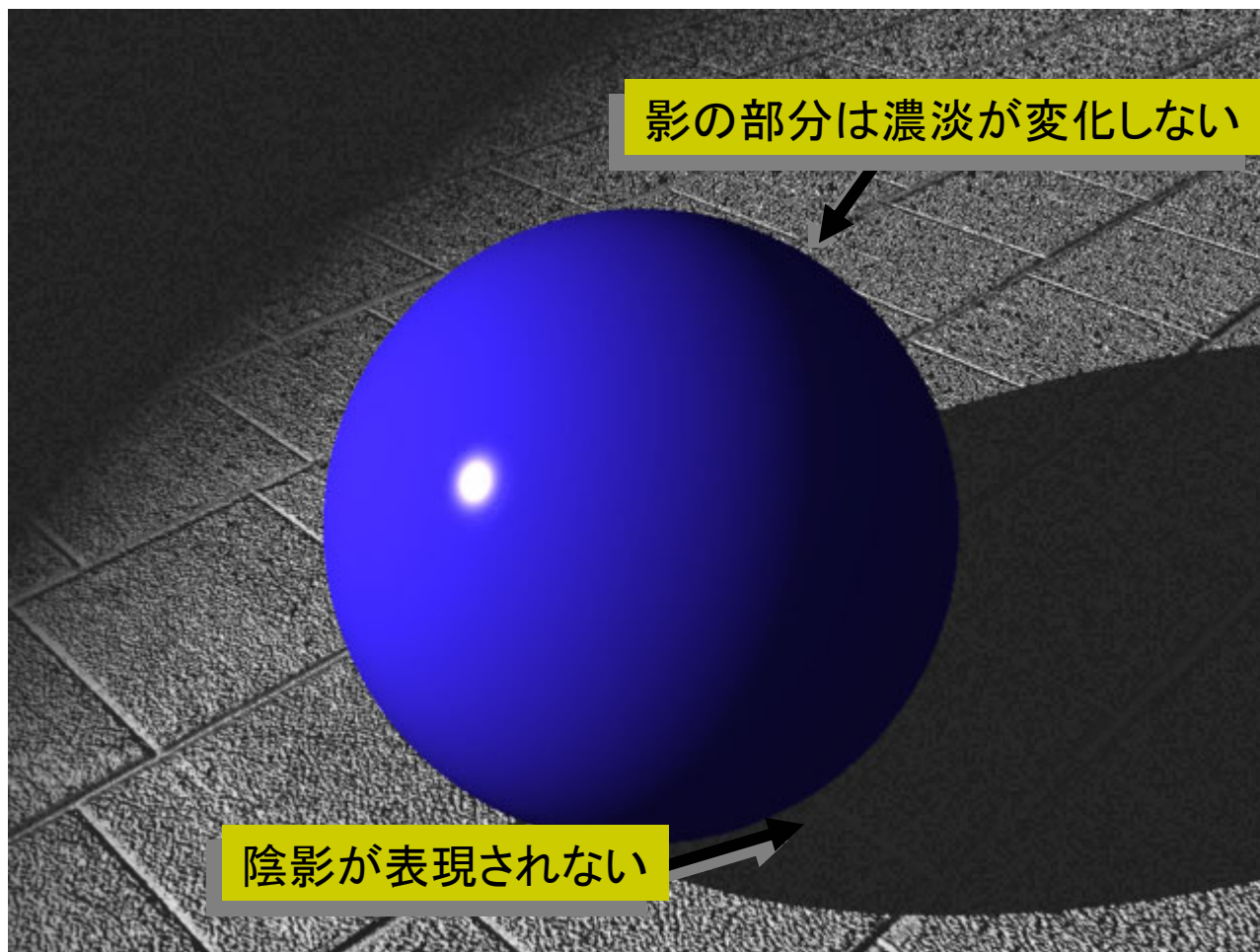


三灯照明



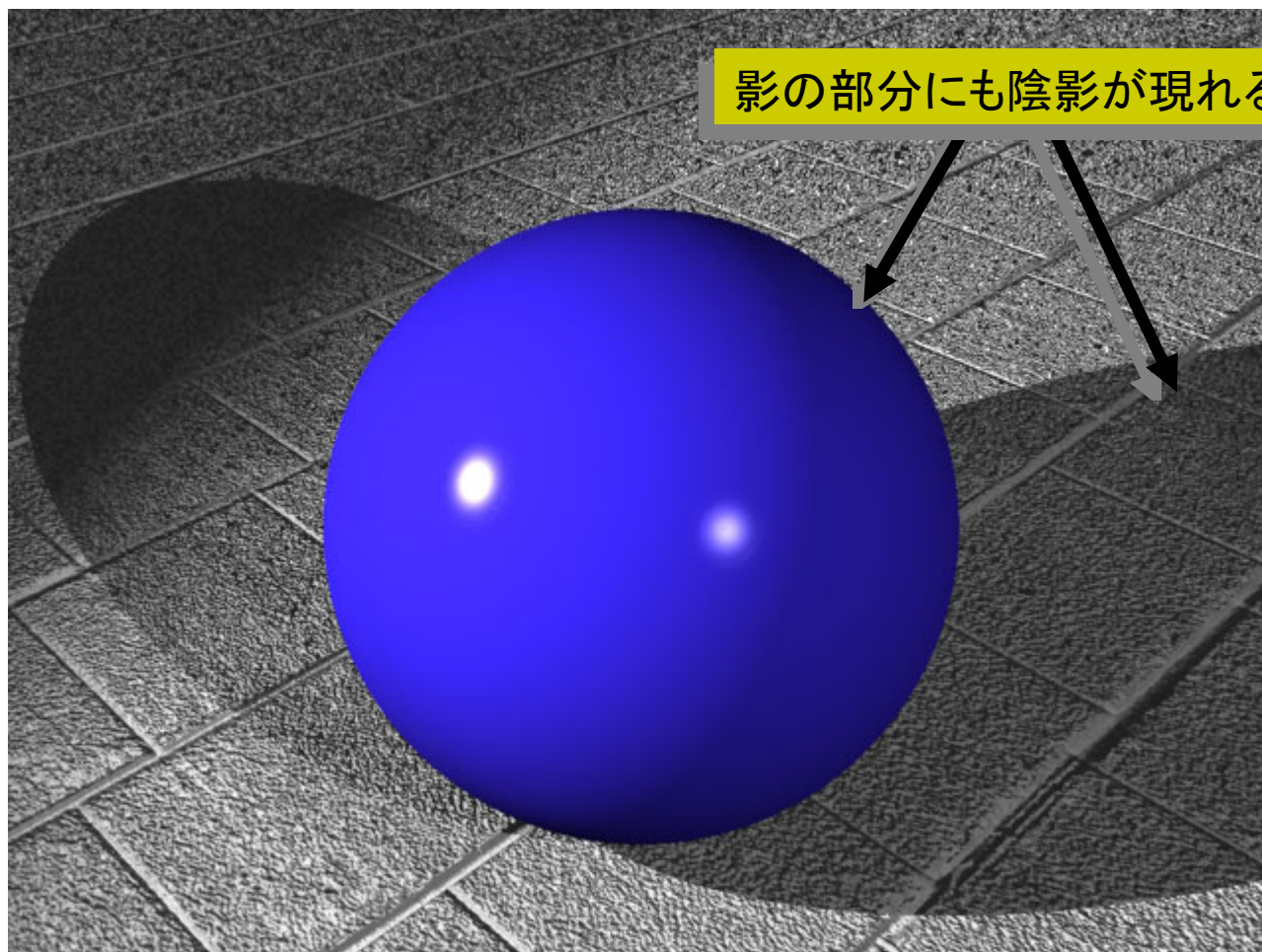


キーライトしかない場合



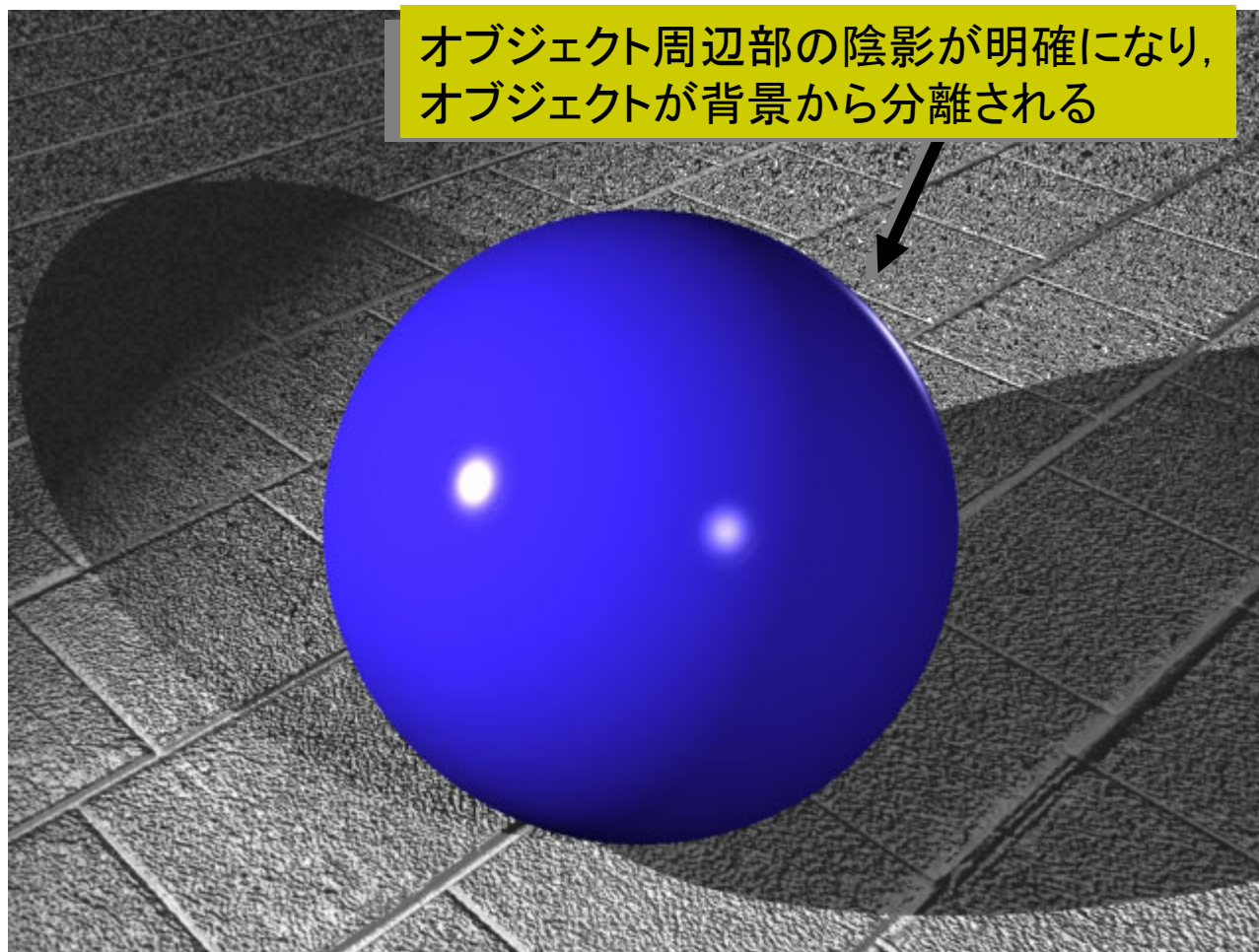


フィルライトを入れる

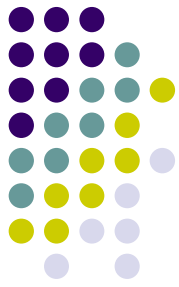




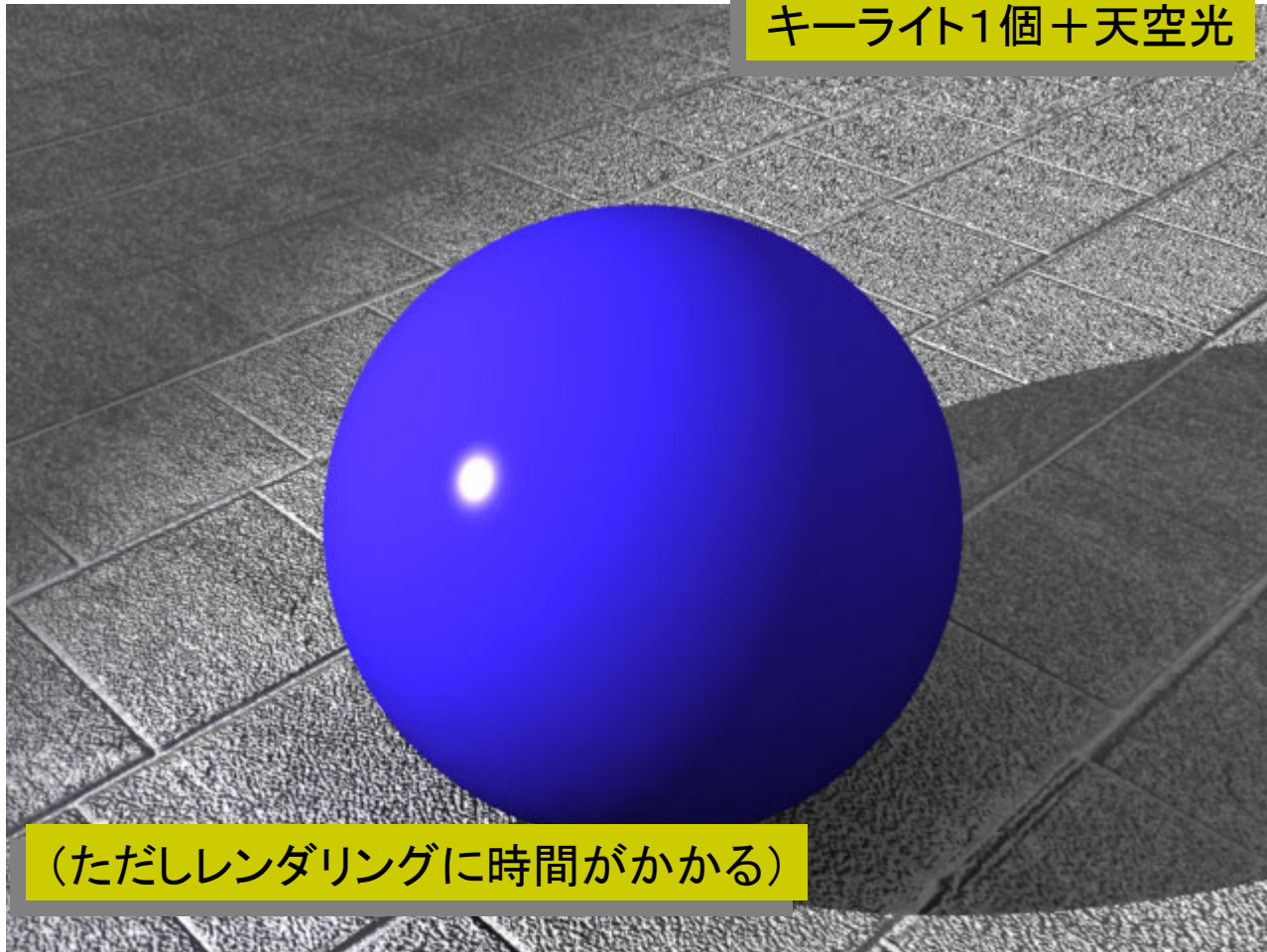
バックライトを入れる



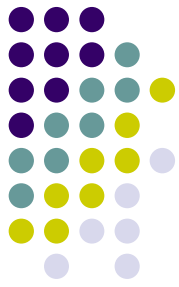
大域照明を使うとリアルな陰影が 得られる



キーライト1個 + 天空光



(ただしレンダリングに時間がかかる)

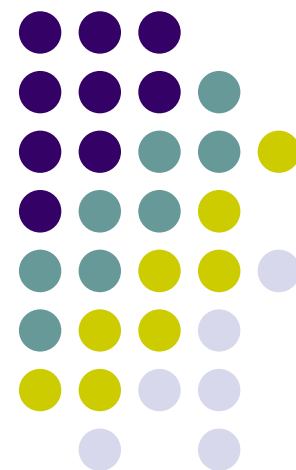


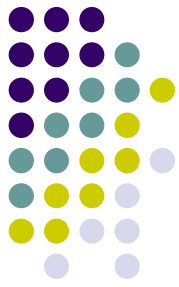
キャラクターアニメーション

- シルエット
 - キャラクターのシルエットだけでも理解できる演技やポーズ, カメラポジションやフレーミングを心がける
- スクワッシュとストレッチ
 - 動きの方向にあわせて物体を伸縮させる誇張表現
- 予備動作
 - 主たる動作を起こす前の反対方向の動き
- イーズインとイーズアウト
 - 緩やかに動き始め(イーズイン), 緩やかに止まる(イーズアウト)
- フォロースルー
 - 動き始めや動きが止まる場合に, 慣性の法則に従って動きを残す

編集

基本的な編集テクニック





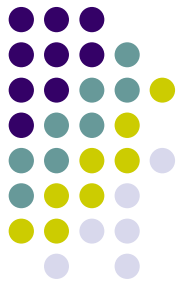
編集の目的

- 作品として定着させる
- 観客をストーリーに集中させる
- 効果の強調
- リズムを作る
- 連続性の維持



モンタージュ理論

- カットの組み合わせによりカット単体では表現できない新たな意味を作り出すこと
- クレショフの実験
 - 同じショットでも、直前のショットによって異なる印象を与える



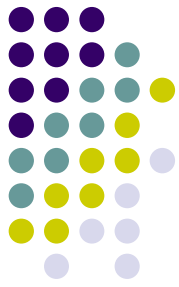
トランジションによる場面転換

- トランジション
 - 場面転換に用いる特殊効果の総称
- ディゾルブ
- フェードインとフェードアウト
- ワイプ



音の種類

- 台詞
- ナレーション
- 効果音
- 音楽
- 無音



映像と音声の一致・不一致

- 台詞のズリ上げとズリ下げ
- 音のズリ上げとズリ下げ